感谢名单

扫描：睡神 丌dhx



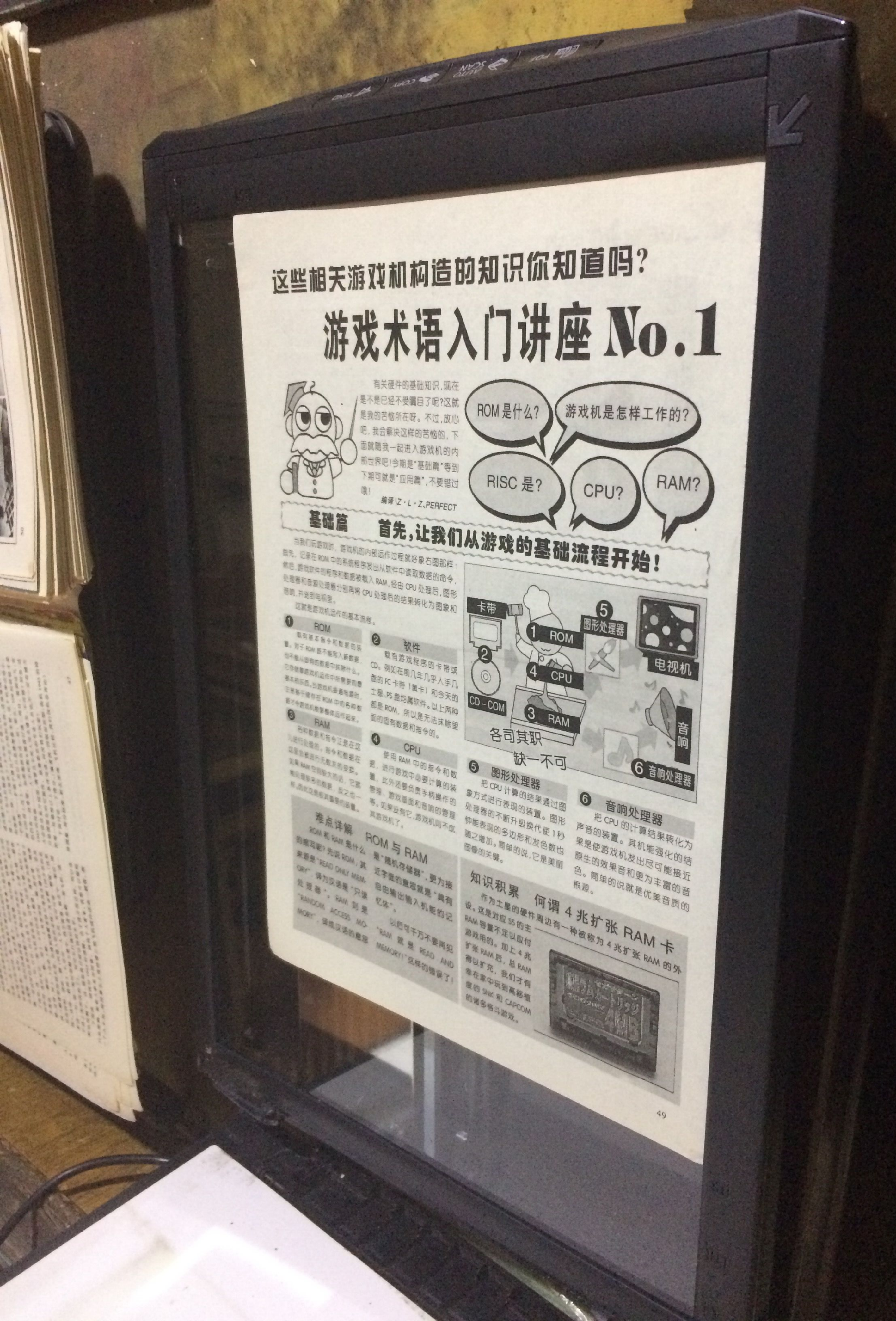
特别鸣谢
敖厂长
佛爷
陆尼卡
刘屿
青蛙河边跳
姚晓岚
曹越
黄河
黄健
海星
骑士
柴可

方形仙人球
于善洋
本·拉风
Katana


NISEKOI
ANIME NEW TYPE


GAME集中营 怀旧周刊 每周五午夜更新


特别感谢
敖厂长
佛爷
柴可
青蛙河边跳
dhx
陆尼卡
刘屿
姚晓岚
曹越
黄河
黄健
海星
骑士
本·拉风
Katana
于善洋
方形仙人球



这些相关游戏机构造的知识你知道吗？

游戏术语入门讲座 No.1

有关硬件的基础知识，现在是不是已经不受瞩目了呢？这就是我的苦恼所在呀。不过，放心吧，我会解决这样的苦恼的，下面就随我一起进入游戏机的内部世界吧！今期是"基础篇"等到下期可就是"应用篇"，不要错过哦！

编译\Z·L·Z、PERFECT

基础篇　首先，让我们从游戏的基础流程开始！

当我们玩游戏时，游戏机的内部运作过程就好象右图那样：首先，记录在 ROM 中的系统程序发出从软件中读取数据的命令，然后，游戏软件的程序和数据被载入 RAM，经由 CPU 处理后，图形处理器和音源处理器分别再将 CPU 处理后的结果转化为图象和音响，并送到电视里。

这就是游戏机运作的基本流程。

❶ ROM

载有基本指令和数据的装置，对于 ROM 既不能写入新数据，也不能从固有的数据中抹除什么。它存储着游戏机运作中所需要的最基本的东西。当游戏机接通电源时，正是基于储存在 ROM 中的各种数据才令游戏机能够整体运作起来。

❷ 软件

载有游戏程序的卡带或CD。例如在前几年几乎人手几盘的 FC 卡带（黄卡）和今天的土星、PS 盘均属软件。以上两种都是 ROM，所以是无法抹除里面的固有数据和指令的。

❸ RAM

各种数据和指令正是在这儿进行处理的。指令和数据在这里会被进行无数次的变换。如果 RAM 空间较大的话，它就能处理较多的数据，反之也一样，由此可见其具有重要的地位。

❹ CPU

使用 RAM 中的指令和数据，进行游戏中必要计算的装置，此外还要负责手柄操作的管理、游戏画面和音响的管理等。如果没有它，游戏机则不成其游戏机了。

❺ 图形处理器

把 CPU 计算的结果通过图象方式进行表现的装置。图形处理器的不断升级换代使 1 秒钟能表现的多边形和发色数也随之增加。简单的说，它是美丽图像的关键。

❻ 音响处理器

把 CPU 的计算结果转化为声音的装置。其机能强化的结果是使游戏机发出尽可能接近原生的效果音和更为丰富的音色。简单的说就是优美音质的根源。

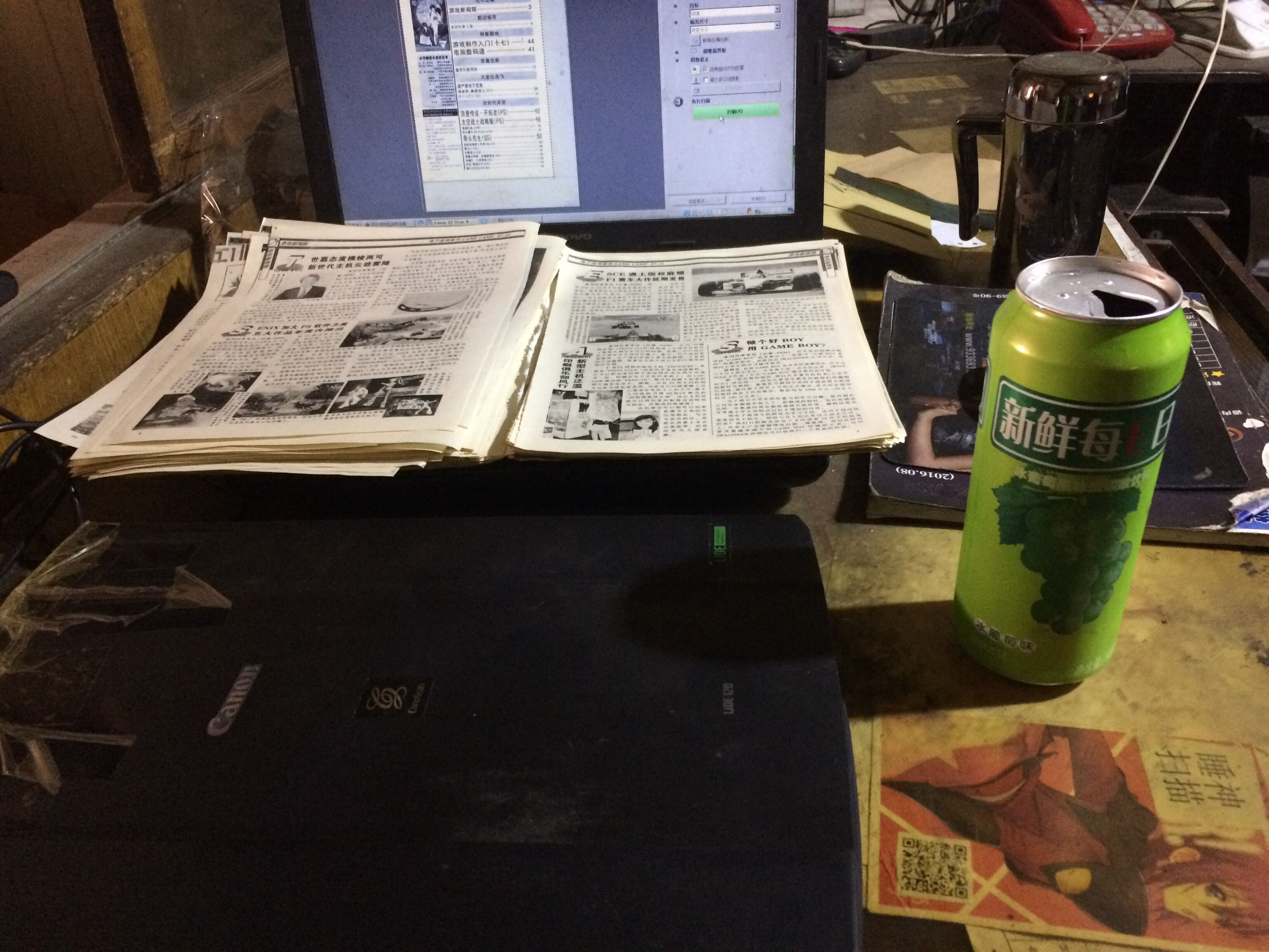
难点详解　ROM 与 RAM

ROM 和 RAM 是什么的缩写呢？先说 ROM，其来源是"READ ONLY MEMORY"，译为汉语是"只读处理器"。RAM 则是"RANDOM ACCESS MEMORY"，译成汉语的意思是"随机存储器"，更为接近字面的意思就是"具有自由输出输入机能的记忆体"。

以后可千万不要再犯"RAM 就是 READ AND MEMORY！"这样的错误了！

知识积累　何谓 4 兆扩张 RAM 卡

作为土星的硬件周边有一种被称为 4 兆扩张 RAM 的外设。这是对应 SS 的主 RAM 容量不足以应付游戏用的。加上 4 兆扩张 RAM 后，总 RAM 得以扩充，我们才有幸在家中玩到高移植度的 SNK 和 CAPCOM 的诸多格斗游戏。

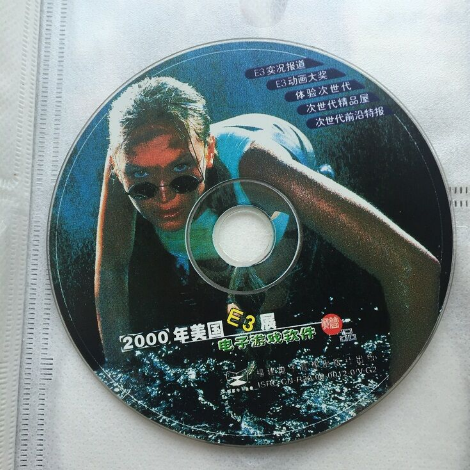


世嘉态度模棱两可
新世代主机云遮雾障
ENIX加大PS软件力度
SCE遇上版权麻烦
F1赛车大作延期发售
做个好BOY
用GAME BOY?
新型主机泛滥
游戏新闻眼
游戏制作入门(十七)
电脑数码通
新鲜每日
(2016.08)
Canon
睡神扫描



中国人事出版社
高速复印
格斗天书
《电子游戏软件》杂志社 编
中国人事出版社
电子游戏软件
Game
Software
九四年合订本
增刊
戏软件
ZELDA
睡神
扫描


电子游戏软件配套光盘2002年第三期
次世代台风
全面来袭


E3实况报道
E3动画大奖
体验次世代
次世代精品屋
次世代前沿特报
2000年美国E3展
电子游戏软件
赠品
福建电子音像出版社出版
ISRC CN-R20-00-0012-0/V.G2

交易中　待付款 (0)　待确认收货 (1)　成功完成　更多

《电子游戏软件》杂志创刊五…　¥220.00 ×1

共 1 件商品 合计：¥220.00(含 快递 ¥6.00)

下单时间：2016-08-21 09:51:17

阿Q书局　成功完成

顶部

电子游戏软件:95缩印合订本(货…　¥200.00 ×1

我的订单

电子游戏软件 搜索

交易中 待付款 (0) 待确认收货 (1) 成功完成 更多

电子游戏软件杂志创刊五周年… ￥700.00 ×1

共 1 件商品 合计：￥700.00(含 快递￥0.00)

下单时间：2016-03-02 19:52:56

漓江书屋 成功完成

电子游戏软件 20

顶部

【电软十年岁月电子版后日谈】

———————————————

首先强调一下电软正刊合订本并非是完整的，去掉了广告目录和游戏排行榜，其余完整，完美党和强迫症童鞋请去孔夫子购买实体书收藏。

——————————————————

此外电软我小时候也就买到94-02之后我就改看UCG了，之所以开始了扫描电软合订本与增刊的念头是因为有一天我回老家发现尘封多年的书柜成了虫子窝，很多珍藏的电软合订本惨遭不测（后悔没放干燥剂，百虫丸和樟脑丸T_T）于是就和电软研究社微信群里大伙商量着把电软系列书籍全部扫描制作成电子版，但是个别书籍价格太高了，于是我发起了多人众筹活动，很多有志之士参与了进来，有人





捐书，有人出钱，好不热闹，结果不久就混进了几只耗子…算了说好了不再提了都过去了，考虑到网上很多人扫描了部分电软书籍，我们扫描了剩下的增刊和合订本，但是并非是全部增刊，个别跟游戏无关的增刊比如《都市流行·酷》《可爱玩偶》《走进星球大战》之类的就没有扫，只选了游戏动漫玩具之类跟电子游戏略有关联的增刊扫描并补全了，但是整理出来也颇为壮观，毕竟花了一年时间，期间不断有不明人士骚扰，阻拦，诬陷，挑拨离间搬弄是非，企图毁灭扫描计划，具体情况请各位对比以下照片自行判断，最终大伙还是决定在一年后的今天（中秋节）发布，此外今后本人也不再参与电玩书籍扫描工作，将继续努力发展微信公众号电软怀旧周刊，欢迎大家围观。

删除订单 卖了换钱

妍妍的小天地 > 交易成功

绝版 32K 电子游戏软件 游戏批评 1-18全套 9...

¥999.00

~~¥999.00~~

x1

共1件商品 合计:¥850.00(含运费¥20.00)

删除订单 卖了换钱

15998866yin > 交易成功

电软 增刊 收藏纪念版 2+3+4

¥500.00

~~¥500.00~~

x1

共1件商品 合计:¥480.00(含运费¥0.00)



游戏城寨
3周年纪念号
我为游戏狂
反转时光
那些花儿
天下聚会
2007
VIEWPOINTS
闲鱼@tb163049_0


电玩新势力
电新DVD
电新DVD 3
电新DVD 4
METAL GEAR SOLID
闲鱼@tb163049_00

TV GAME & PC GAME



98年上半年合订本

TV GAME & PC GAME

电子游戏与电脑游戏

98 年下半年合订本



TV GAME & PC GAME



99 年上半年合订本


FIGHTING LAND
TV GAME & PC GAME
电子游戏与电脑游戏
'96
典藏本
內蒙古人民出版社
闲鱼@tb163049_00



【扫描斗士^_^睡神】
河北 石家庄
扫一扫上面的二维码图案，加我微信

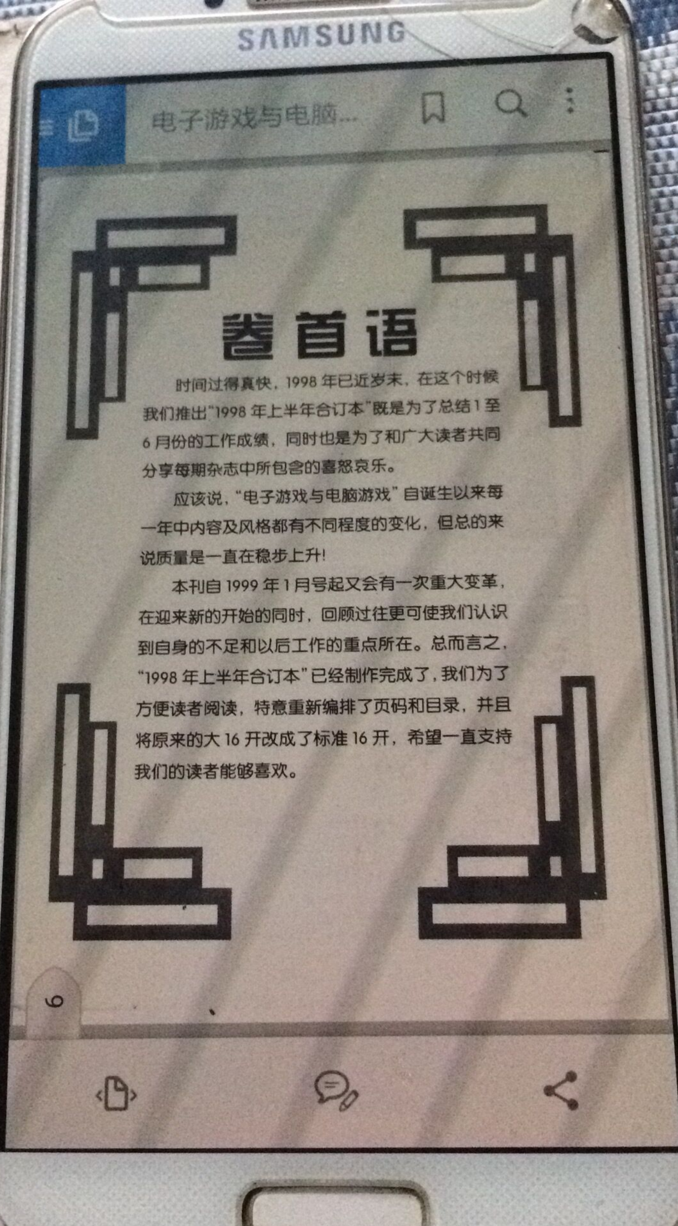


99 年下半年合订本


SAMSUNG
电子游戏与电脑...
TV GAME & PC GAME
电子游戏与电脑游戏
本期特别推荐：超级机器人大战史
恶魔召唤师2 (SS) LAGUACURE (PS)
1998 · 1
5



SAMSUNG
电子游戏与电脑...
TV GAME & PC GAME
电子游戏与电脑游戏
98年上半年合订本
3



卷首语

时间过得真快，1998 年已近岁末，在这个时候我们推出"1998 年上半年合订本"既是为了总结 1 至 6 月份的工作成绩，同时也是为了和广大读者共同分享每期杂志中所包含的喜怒哀乐。

应该说，"电子游戏与电脑游戏"自诞生以来每一年中内容及风格都有不同程度的变化，但总的来说质量是一直在稳步上升！

本刊自 1999 年 1 月号起又会有一次重大变革，在迎来新的开始的同时，回顾过往更可使我们认识到自身的不足和以后工作的重点所在。总而言之，"1998 年上半年合订本"已经制作完成了，我们为了方便读者阅读，特意重新编排了页码和目录，并且将原来的大 16 开改成了标准 16 开，希望一直支持我们的读者能够喜欢。



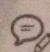
1998年1月号目录



1998年2月号目录








大墙读本（七）

游戏原画人物设定II



电子游戏软件杂志社

餓狼伝説 設定資料集

FATAL FURY WILD AMBITION

—— 饿狼传说 3D 版 ——

目录

特瑞.伯格

TERRY.BOGARD



特瑞:美国人,身高182CM,体重82公斤,为"饿狼"系列最早的角色之一,初代以BOSS身份登场。在3D版"饿狼"中他仍然最想打倒吉斯的"男一号"。



大墙读本(七)——电子游戏原画设定

特瑞的帽子及背后的大五角星是其有别于人的标志。上面原画中他的臂部十分粗壮,但人物整体比例良好。

安迪.伯格
ANDY.BOGARD

安迪：美国人，身高 171CM，体重 67 公斤，格斗技为“骨法”。本作中 2P 的他为饿狼 3 时的发型。

舞：日本人，身高 165CM，体重 46 公斤，技巧为不知火流忍法。身材：B87.W54.H90。

不知火 舞
MAI.SHIRANUI

在制作 3D 版的舞时，开发小组作出了胸部摇动的效果。“苦劳”。

乔.东丈

JOE.HIGASHI

东丈：日本人，身高180CM，体重71公斤，格斗技为泰拳。喜喧哗。

画家对其面部的雕着突出了一个"狠"字。

JOE.HIGASHI

金.家藩

KIM.KAPHWAN

金：韩国人，身高176CM，体重78公斤，格斗技为跆拳道。正因如此，游戏中利用三维效果大大地强化了他的足技。

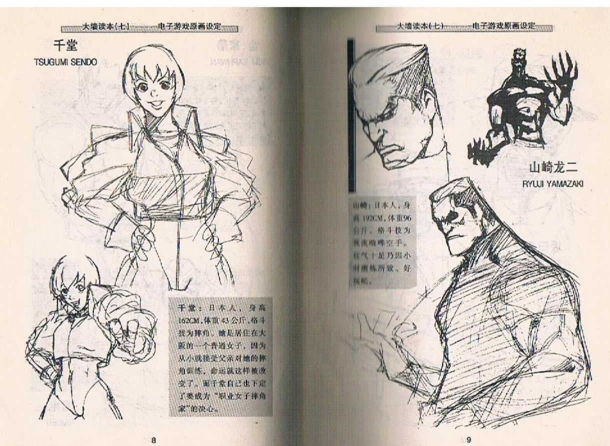




特瑞：澳大利亚人，身高202CM，体重210公斤，格斗技为摔跤。在3D版饿狼中此人为坏蛋，但其技巧十分有迫力。

雷电

RAIDEN



千堂

TSUGUMI SENDO

千堂：日本人，身高162CM，体重43公斤，格斗技为摔角。她是居住在大阪的一个普通女子，因为从小就接受父亲对她的摔角训练，命运就这样被改变了。而千堂自己也下定了要成为“职业女子摔角家”的决心。

山崎龙二

RYUJI YAMAZAKI

山崎：日本人，身高192CM，体重96公斤。格斗技为我流喧哗空手。狂气十足乃因小时磨练所致。好玩蛇。

坂田：日本人，身高162CM，体重52公斤，該新角使用"大南流合气柔术"。画家笔下的他面带诡异，但不冷酷。

坂田冬次

TOJI SAKATA

比利：英国人，身高179CM，体重77公斤，"饿狼"代表角色之一，使用三节棍，为主子吉斯效劳，忠心不二。

比利.凯恩

BILLY.KANE

吉斯.候活

GEESE.HOWARD

以黑社会老大的身份在饿狼中出现，人气很高，3D版中当然更不能少了他：吉斯大人。

注：本作新登场的人物还有李香绯（原画设定暂缺），来自美国，格斗技为中国拳法，身高160，体重45公斤。身材：B77. W54. H79。





二阶堂红丸

红丸在设定上有两点值得留意。其一为上衣的开口，其二为霹雳舞手套（露出手指的那种）。

特瑞

特瑞的上装有95时代的特征，与前作有微妙的变化。而真吾的打扮则完全模仿97时的京，只是襟章上的字变为"真"。

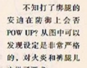
矢吹真吾







不知打了绑腿的安迪在防御上会否POW UP? 从图中可以发现设定是非常严格的，对火炎和绑腿儿也做了要求。





坂崎由莉

由莉扎了一条发带，还打了结，她穿着的也是篮球鞋，而袜则较为特殊。

京是一身男人装扮，而且有型有款。她也戴了一副能露出手指的手套。

京

麻宫雅典娜

脖子上的大珠子数目正好三个。服装颇有94时代感。手套上有五角星。游戏画面中有穿着泳装的画面。

椎拳崇

上装外套是短款，里面是连帽大背心。画家也对他最爱吃的肉包子进行了设定。

麦卓 & 薇思

设定者要求"基本上"她们延续96时代的外形。在身高上，她们可不逊八神哦！



美国运动员队

这里是画家最初的设定。仅对人物身高、服饰特色进行说明，长相和表情则没有详细刻画。

古洛巴

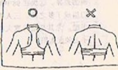
篮球是洛奇一大特色，脸上也贴有一块橡皮膏。运动员队是应众多 FANS 的要求才重新于 98 中登场的。他们的身高比其他角色高得多。





玛丽

玛丽的上装比较突出。一条斜跨的大皮带视觉冲击力强。



这里是 98 老爸队:



三个人在身高上有明确的差异。这次在98中他们组成了梦之队。三人都很酷。尤其是柴舟宽大袖子上的大太阳。

メッシュ

卢卡尔

95 的 BOSS 在 98 中复活。红外假眼和金属关节成为其恐怖外型的表征。

サスペンダーの金具

回る

ナックルには金属パーツを埋め込んであります

金のわっか.

ラフイラスト

森气楼先生的组队造型设定

大門?

主人公队

红丸的位置在初稿和决定稿中有所不同。大门更是由跳到空中变为站在地上。

饿狼传说队

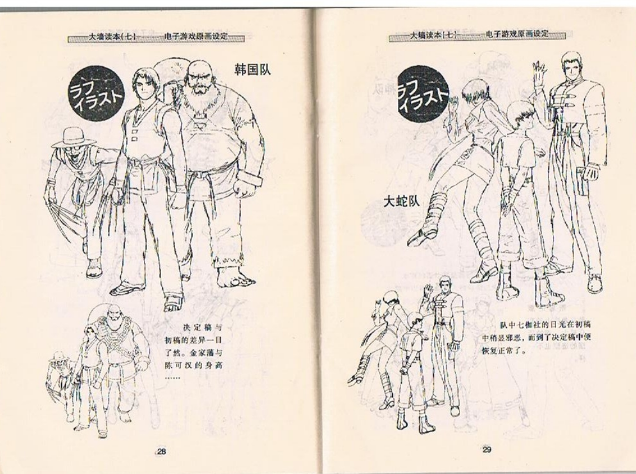
ラフイラスト

ラフイラスト

怒队



可以发现在决定稿中这个队所有人的视线都已改变。说明他们三人之间的关系很微妙。



决定稿与初稿的差异一目了然。金家藩与陈可汉的身高……

队中七枷社的日光在初稿中稍显邪恶，而到了决定稿中便恢复正常了。



薇思的服装在角度上的变化最大。而她所摆的造型也不一样。

本页的图片都是初稿。画家在初稿中以粗线条将人物勾勒出来，到了决定稿里，阴影部分将以实黑来代替，像上图中 D 的下巴上的胡须，在决定稿中便是一团黑。

大墙读本(七)——电子游戏原画设定

钢铁前线

パンツァーフロント

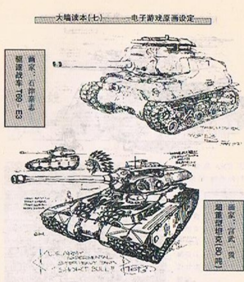
这是 ASCII 为 PS 和 DC 制作的同名游戏（这里图为 DC 版）。游戏以坦克为主角，过关条件为敌坦克全灭。本作的特征是坦克的重量感极佳，下面就请看设计者对坦克车的设定。

画家：永野护
重型坦克 E-79

画家：佐藤道明
以色列式驱逐战车

画家：山根公利
驱逐坦克 SU-122

画家：横山宏
重型坦克 JS-152





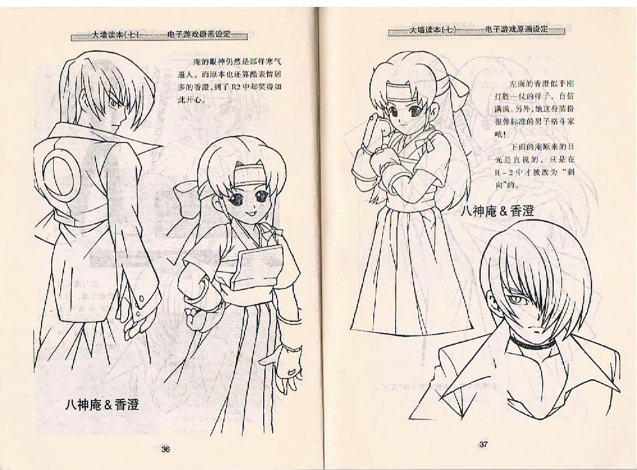
↓坦克在雪原捉对厮杀。另外需要指出的是，设定画家都是画界名人。

↑同画面的坦克数量比较大。DC版画面十分出色。

みんなおなじみの
KOFの主人公
「炎がお前を呼んでるぜ…」

NGP 版大头战士
KOF R－2

京与庵这对宿命之敌，到了NGP中杀气大减。但庵的面部表情还是挺“严肃”的。



庵的眼神仍然是那样寒气逼人。而原本也还算酷表情居多的香澄，到了R2中却笑得如此开心。

八神庵 & 香澄

左面的香澄似乎刚打胜一仗的样子，自信满满。另外，她这身装扮很像标准的男子格斗家哦！

下面的庵原来的目光是直视的，只是在R－2中才被改为“斜向”的。

八神庵 & 香澄

香澄战斗姿。表情变得十分"真剑"。

在 R2 中，柴舟与京、真吾组成一队！"老爸"FANS 大感激！

草雉柴舟＆克莉丝

可爱的小妹妹样。


火版柴舟
有点滑稽的样子。不过他袖子上的两个大太阳还是使人不寒而栗。
卢卡尔
不知他胳膊上缠着的那些绳索状东西到底做什么用?
在R2中，卢卡尔又成了BOSS。舞台则是他自己的豪华客船。大家请见右图，BOSS的那只好眼里似乎是个“♡”呢!

ATHENA

~Awakening from the ordinary life~

設定原画集



在这个游戏里，雅典娜以清领学园普通高校生的身份出现。画家对她的描绘彻底摆脱了KOF系列的影子，令人耳目一新。

麻宫雅典娜

表情、穿着看似普通，但画家的功力尽在其中。人物三视图可是基本功哦！

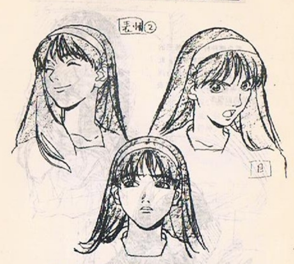
动作活泼的雅典娜。长发飘逸的她眼睛里流露出很强的"憧憬"之感。

アテナ

画家对人物整体的比例把握必须准确，上图雅典娜的眼睛虽然很大，但看上去并不感到不协调。

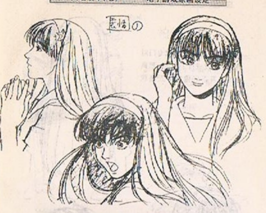
这是速写形态的人物。画中加入了背景。画面虽有些凌乱，但人物的眼睛最传神。

雅典娜种种不安、惊恐的表现，预示着她即将觉醒。此后她就要与迷样组织进行周旋了。游戏中 ATHENA 这样表情的画面很多。

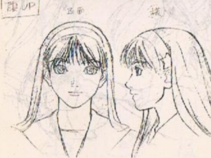


这是表情设定，通过眼睛的细致描绘，即可表现出人物内心想法。下为眼部精细设定。





主角喜、怒、惊、困惑的样子在游戏中都能看得到。下图则是更为详细的面部设定。



值得注意的是画家专门对角色的头发进行了设定。雅典娜的长发下好像有个五星状的装饰物。

柏崎理香

她和典雅典娜都是1年级A组的学生，二人是好朋友。左面三视图中的校服与雅典娜相同。

柏崎理香

理香活泼单纯，但是有些缺乏警惕的样子。

NGP 版侍魂 2

霸王丸

我们回过头来再看看Q版人物的设定。这里的几幅画都是画家寥寥数笔勾勒出来的，但人物的表情刻画仍然十分突出。

牙神幻十郎

本有些邪恶的幻十郎到了NGP中变得可爱了。



大自然的女儿：娜可露露有一对动物伙伴。鹰和狼都是飞行道具，它们在画家笔下十分的可爱。

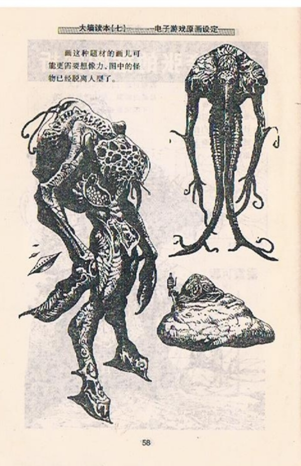
娜可露露

荒诞夸张的插图赏析

巨大的海上要塞。仔细看看就会发现它们都是人形的，身上炮台林立。



画这种题材的画儿可能更需要想像力，图中的怪物已经脱离人型了。



这些令人作呕的变态生物真不知是怎么设计出来的。下图这个大昆虫实在是太……放到生化危机里当BOSS吧！

美女与野兽？……

这页的人物又与D2中的变态生物不谋而合，都是从人的身体上衍生出其他东西。

这种诡异的风格是否有些像天野喜孝呢？

有谁知道这些光怪陆离的生物是否出自游戏中呢？这些作品的画者又是哪一位呢？希望有兴趣的读者给杂志社写信告之详情。



这部分插画选自日本游戏评论系列书籍《GAME 批评》。